

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«ДЕТСКИЙ САД КОМБИНИРОВАННОГО ВИДА № 399»
ГОРОДСКОГО ОКРУГА САМАРА**

**443125, г. САМАРА, ул. НОВО-САДОВАЯ, 365 А
тел.: (846) 952-45-66 факс: (846) 952-94-63 e-mail: mdou399@yandex.ru**

**Формирование основ финансовой грамотности у старших дошкольников
с помощью дидактической игры «Монополия»**



Разработала Кожева Анна Владимировна

На основе приобретенной ранее способности к осознанию собственных действий у детей 5-6 лет возрастает способность к самоконтролю и волевой регуляции поведения. Это одна из определяющих психологических предпосылок для приобщения дошкольника к такой сложной области человеческой деятельности, как экономика. Другая предпосылка состоит в активном освоении детьми мира социальных явлений, выработке собственного понимания и отношения к ним, формировании ориентации на оценочное отношение взрослых через призму конкретной деятельности. Третьей предпосылкой является становление и развитие способности ставить себя на место другого человека и видеть вещи с его позиции, учитывая не только свою, но и чужую точку зрения.

Формирование финансовой грамотности дошкольников находится в тесной взаимосвязи с игровой деятельностью. Для формирования основ финансовой грамотности в группе созданы центры сюжетно-ролевой игры «Кафе», «Магазин», «Туристическое агентство», «Рекламное агентство», макеты банкомата, дидактические игры. О дидактической игре «Монополия» расскажу подробнее.

Цель игры: формирование основ финансовой грамотности у детей старшего дошкольного возраста.

В игре могут участвовать от 2 до 4 игроков. Первый ход разыгрывается между участниками с помощью считалки или броска кубика.

Один из игроков назначается банкиром (вначале это воспитатель), он выдает игрокам монеты за правильное выполнение задания.

Кубик в игре необычный: на его грани единица или двойка, чтобы игроки могли посетить как можно больше полей. Расскажу о каждом игровом поле подробнее.

Поле «Супермаркет» помогает формировать понятия «стоимость», «качество», «дорого/дешево». На каждой карточке расположены товары с указанными ценами. Ребёнок должен определить, какой товар дешевле, какой дороже и объяснить причину такой стоимости.

Поле «Кафе» позволяет развивать способности к классифицированию явлений и предметов окружающего мира по особенностям и характерным признакам. Игрок

берёт картинку и называет свои ассоциации (они могут быть связаны с профессией, качествами, желаниями и возможностями). Например, кекс – пекарь, трудолюбие, любимая выпечка и т.д.).

Поле «Магазин игрушек» помогает закреплять понимание денег как меры стоимости, их разное достоинство и разную покупательскую способность. На карточках представлены товары и предлагается определенная сумма «денег». Ребёнок должен решить, какой товар можно купить на имеющиеся деньги, учитывая свои желания и возможности.

Поле «Парк аттракционов» позволяет развивать логическое мышление закреплять представления о профессиях. На карточках расположены картинки с определенными профессиями людей, например, работающих в разных сферах. Игрок должен определить четвёртого лишнего и объяснить свой выбор.

Поле «Банк» помогает закреплять представления о таких понятиях, как «деньги», «купюра», «монета», какими деньгами пользуются в нашей стране, как они называются.

Поле «Автосервис» позволяет обогащать словарь детей и развивать чувство ритма. Игрок подбирает рифму к предмету, изображённому на выбранной карточке.

Поле «Деловой центр» помогает закреплять и расширять представления дошкольников о профессиях. Игрок называет профессию людей, изображённых на карточке, рассказывает о профессиональной одежде, трудовых действиях, материалах труда, профессиональных качествах и пользе труда.

Поле «Кинотеатр» способствует формированию умения понимать мотивы поступков литературных героев, оценивать их с финансовой точки зрения. Игрок определяет название сказки, вспоминает содержание и объясняет поступки и характер героев с точки зрения экономики (трудолюбивый, честный, щедрый, отзывчивый и т.д.).

Поле «Магазин одежды» позволяет развивать логическое мышление, воображение. Участнику нужно отгадать ребус по теме одежда.

Поле «Туристическое агентство» помогает закрепить представления дошкольников о достопримечательностях городов России и развивать связную речь в процессе придумывания рекламы этого объекта. Игрок берёт карточку с достопримечательностью города или памятника, описывает его и рекламирует, знакомя с историческими местами и выдающимися людьми.

Кроме этого есть поля «Пропусти ход», «Приз» (подарок 1 монета) и «Ходи ещё раз» с возможностью передвинуть фишку на следующий сектор.

В процессе игры участники проходят один круг, затем подсчитывают свой доход. Выигрывает тот, кто смог заработать больше всех.

«Монополия» - игра, развивающая мышление, воображение и речь, формирующая основы финансовой грамотности и помогающая дошкольникам войти в социально-экономическую жизнь.